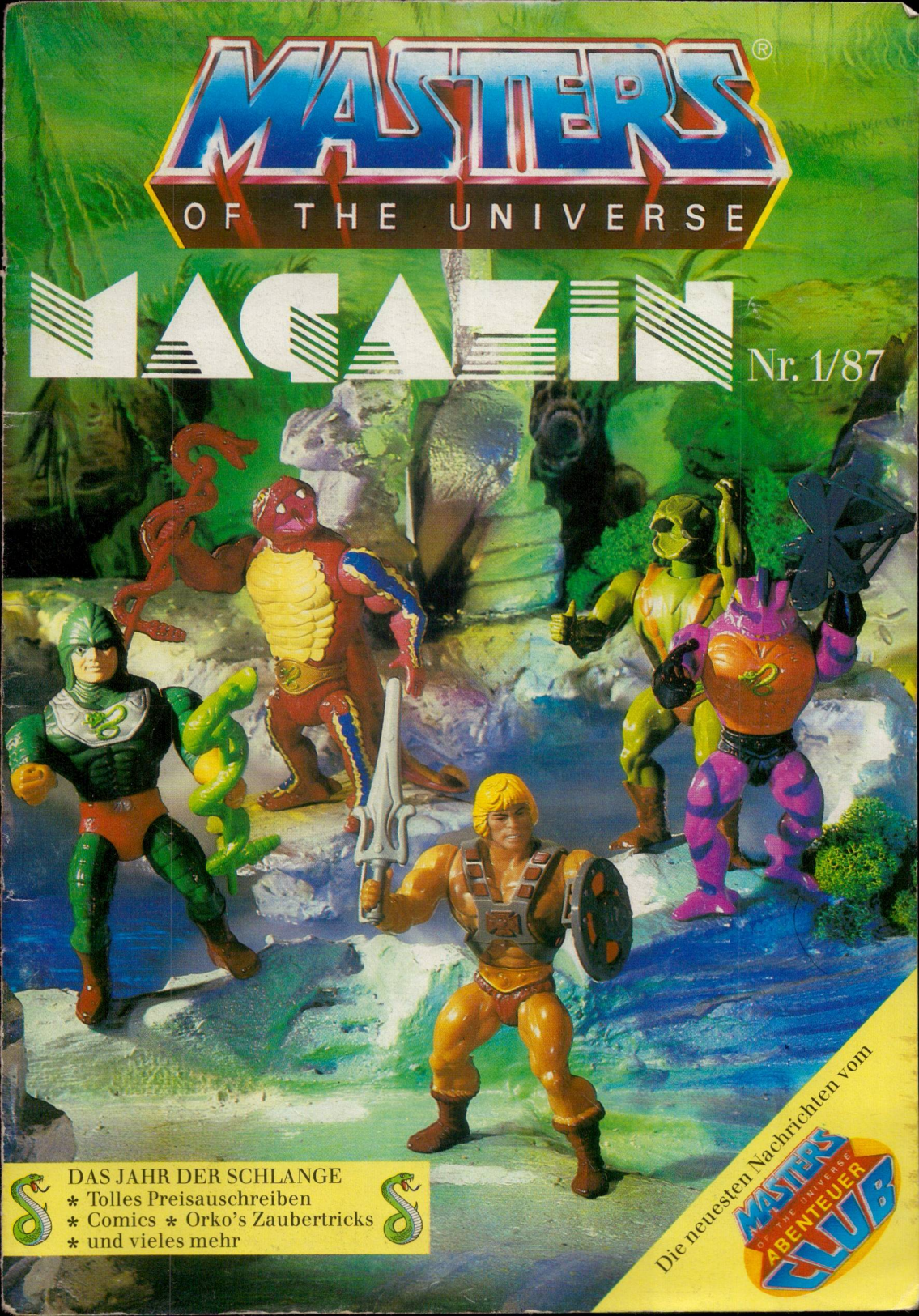
MASTERS® OF THE UNIVERSE

MAGAZIN

Nr. 1/87

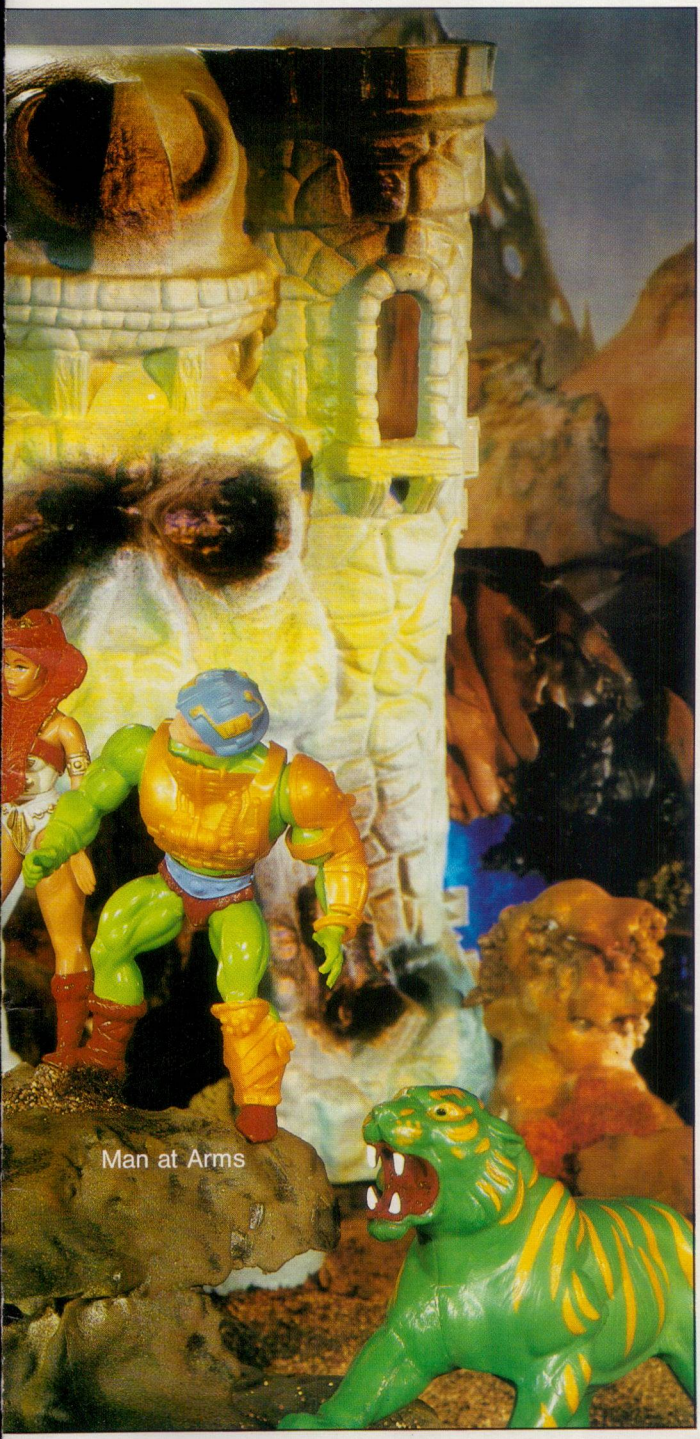


DAS JAHR DER SCHLANGE
* Tolles Preisauschreiben
* Comics * Orko's Zaubertricks
* und vieles mehr

Die neuesten Nachrichten vom

MASTERS OF THE UNIVERSE ABENTEUER CLUB

Zoars Warnung



Man at Arms

In der unendlichen Weite des Universums liegt der Planet Eternia: ein freundliches und friedliebendes Königreich.

Prinz Adam trat gerade mit Man at Arms, dem königlichen Waffenmeister, und dessen Adoptiv-Tochter Teela vor die Burg.

Da näherte sich Zoar, die Zauberin in Adlergestalt.

„Was ist, Hüterin von Castle Grayskull?“ fragte Teela.

„Große Gefahr droht. Holt He-Man her, schnell!“

Hört sich brenzlig an. Ich geh' lieber He-Man holen!" murmelte Prinz Adam und verschwand.

„Typisch", regte sich Teela auf, „wenn's gefährlich wird, verdrückt er sich." Denn Teela kannte Adams Geheimnis nicht.

Adam lief, gefolgt von Cringer, um die nächste Ecke.

Schon hatte er sein Zauberschwert in der Hand und rief: „Bei der Macht von Grayskull! Ich habe die Zauberkraft!"

Sofort verwandelte sich Adam in He-Man, den tapfersten der Helden von Eternia.

Auch Cringer, der zahme Haustiger, hatte sich verändert: er war jetzt Battle Cat, He-Mans treuer Kampftiger. Kurz darauf erschienen beide im geheimen Gewölbe unter Grayskull.

„Ah, He-Man!" kam Zoar zur Sache, „schau!"

Man at Arms zeigte auf den Bildschirm.

2 FIGUREN, 1 GEHEIMNIS.

Zoar setzte fort: „Da – Skeletor und Evil-Lyn. Seit Tagen habe ich eine Vision: großes Unheil droht Eternia... in der Burg... ich sehe... nein! Ich kann in das Geheimnis nicht eindringen."

He-Man runzelte besorgt die Stirn. „Ich werde auf der Hut sein, Zoar."

„He-Man!" räusperte sich Man at Arms, „ich glaub', ich habe da was, das selbst Skeletor Kopfschmerzen machen wird. Hier..."

Man at Arms rollte eine Skizze aus.

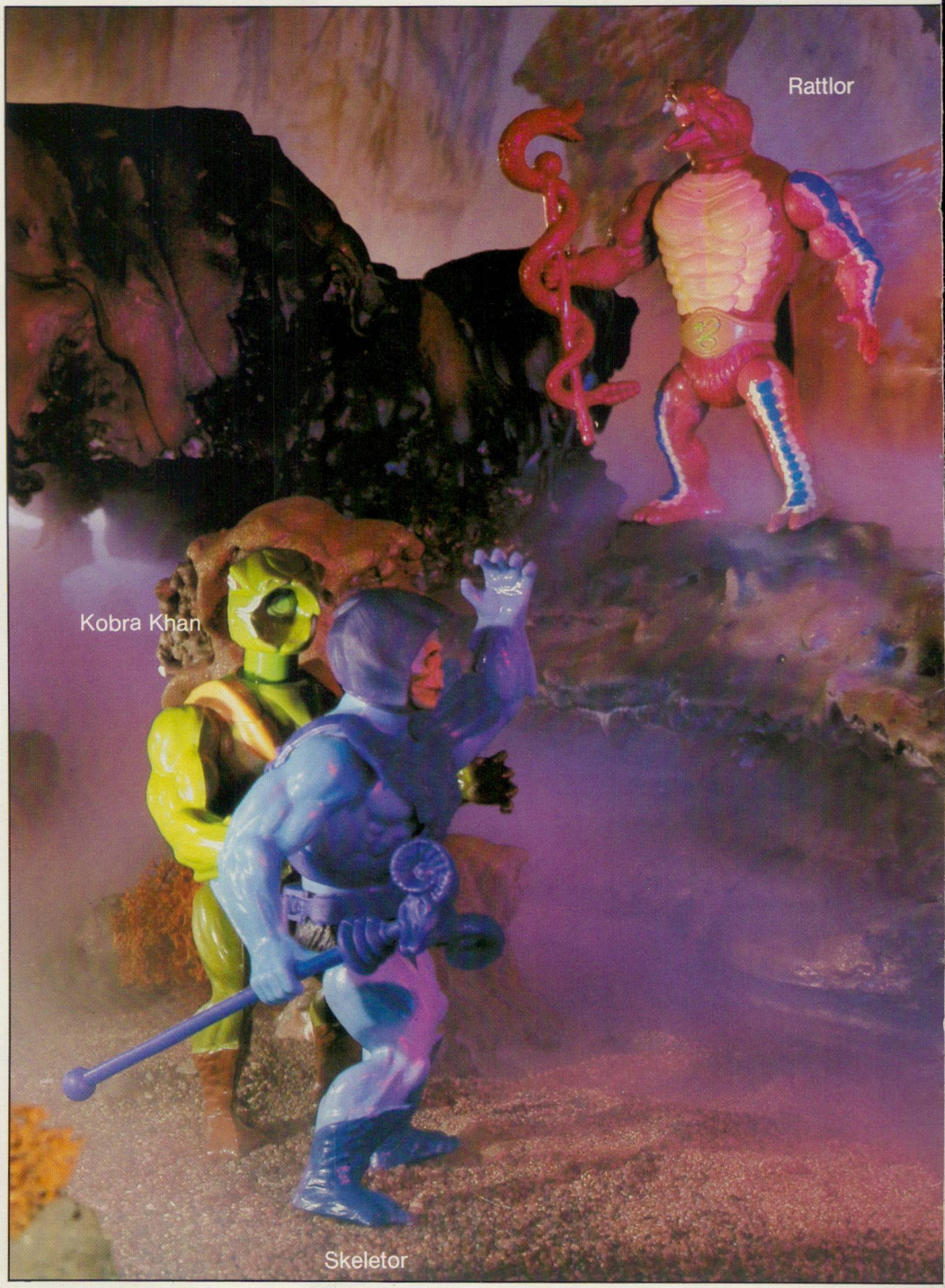
„Mein Blasterhawk: Er kann fahren ebenso wie fliegen. Und! Er kann den Donnerdiskus schleudern, der jeden mit seinen Schallwellen umwirft. Ich zeige ihn Dir. Er steht draußen."

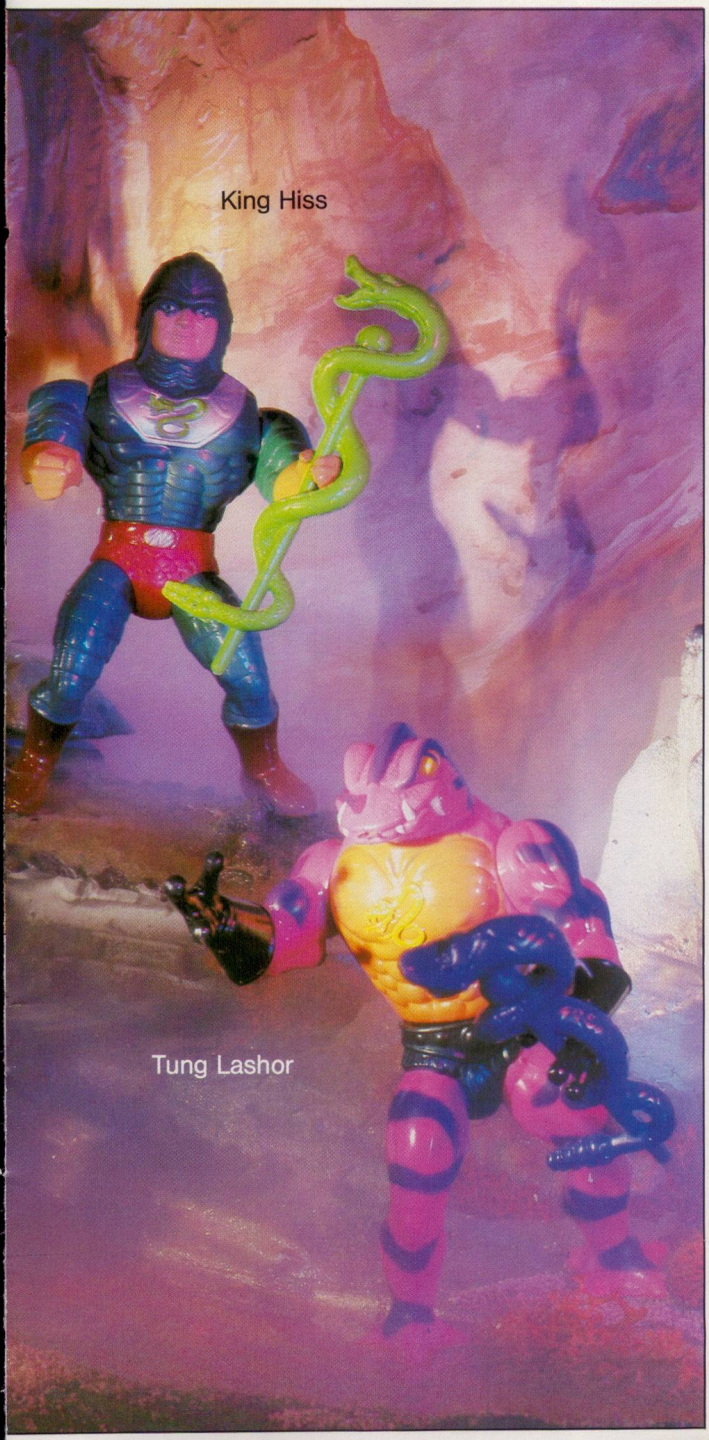
„Naja..." meldete sich eine Stimme aus dem Hintergrund. „Hätte ich auch zaubern können."

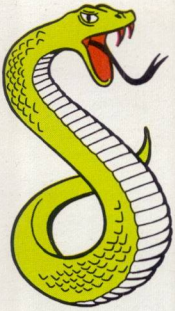
Es war Orko, der kleine Zauberer.

Man at Arms wollte gerade schmollen, als He-Man sagte: „Keinen Streit. Wir müssen wissen, was Skeletor vorhat."

Die Schlangenmenschen kehren zurück







Skeletor und Kobra Khan hatten sich tief in das Felsenlabyrinth unter der Burg Drachenstein gewagt.

Jetzt standen sie plötzlich in einem kuppelförmigen Gewölbe vor einer merkwürdigen Schale. „Was haben wir denn hier?“ Skeletor nahm vom Rand einen gleißenden Ring.

„Nicht,“ wimmerte Kobra, „die Zeichen verbieten, den Bann-Ring zu berühren. Da!“

Drei Gestalten schlängelten sich zischend empor...

„King Hiss!“ Kobra Khan fuhr zusammen.

„King Hissss, ganzzz recht“, säuselte der in der Mitte, „König der Schlangenmenschen. Und – gehörst Du noch zu mir, Kobra?“

Der Nebelsprüher nickte nur.

„Was soll das?!“ Skeletor verstand gar nichts mehr.

King Hiss lächelte ihn frostig an: „Ich hatte vor der Zeit der Alten halb Eternia unterjocht. Bisss mich Zoar verbannte. Hierher... Kobra ist sozusagen ein alter Freund von mir. Wasss, Kobra?!“

Kobra duckte sich unterwürfig.

„Und jetzt“, zischelte Hiss, „pack ihn, Rattlor!“

Blitzschnell schoß Rattlors Kopf vor und packte Skeletor am Schlafittchen.

KING HISS HAT 2 GESICHTER

„Und keine Dummheiten, sonst beruhigt Dich der Schlafschleim an Tung Lashors Zunge.

Lossss, nach oben!“

King Hiss stürmte allen voran nach draußen. „Frei! Endlich!“

„Irrtum!“ tönte es von hinten. Und schon packten King Hiss zwei riesige Zangen.

„Gut, Spydor“, atmete Skeletor auf.

Die Monsterspinne hatte mit Evyl-Lyn, Spikor und Two Bad am Ausgang gewartet.

„Und jetzt zu Dir“, Skeletor grinste Hiss an. „Du hörst ab jetzt auf mich! Klar?“

„Gut“, lächelte Hiss, „hier, meine Hand!“

Aber kaum hatte Skeletor seine Hand gegriffen, zog er Hiss die Hand samt Haut vom Körper. Darunter wimmelte ein Gewirr von Schlangen.

„Schön zu wissen, mit wem man es zu tun hat.“ Skeletor musterte Hiss mißtrauisch.

Niemand bemerkte Modulok, als er sich aus einer Felsspalte fortstahl...

Hordaks Hinterhalt

HORDE

Hordak saß vor Fright Zone auf Mantisaur, dem Rieseninsekt mit den vorschnellenden Greifzangen.

Dabei wirbelte er mit seinem Hurricane-Arm so stark, daß der Wind Modulok beim Näherkommen glatt gegen eine Wand drückte. „Wer wird denn gleich die Wand hochgehn," lachten Grizzlor und Mantenna.

„Ihr lacht," blies sich Modulok auf, „und Skeletor kriegt Verstärkung!"

„Wir auch," höhnte Hordak, „dahinten."

„Der da, zum Beispiel, ist ein Gesandter der Grauen Ritter!“ Hordak zeigte auf einen gräulichen Kerl mit Speer.

„Hmm, sieht stabil aus,“ bemerkte Leech, der sich zu den beiden gesellt hatte.

„Außer wenn er was auf den Kopf kriegt,“ gab Hordak zurück, „dann fällt er auseinander.“

„Und der da?“ Leech, das Saugmonster, musterte ein Wesen, das halb Mensch, halb Fahrzeug war. „Das ist Dragstor,“ stellte Hordak vor. „Er gehört ab sofort zu uns.“

„Sehr nützlich,“ wollte sich Modulok wichtig machen.

Aber Hordak deutete schon auf eine andere Gestalt.

„Der da heißt Multi-Bot, ein Multi-Form-Roboter.“

„Wie sympathisch!“ Modulok schwärmte für Verwandlungs-Künstler. Allerdings meistens für sich selbst.

„Ach, Modulok,“ schnitt ihm Hordak das Wort ab, „was war eigentlich mit Skeletors Verstärkung?“

„Skeletor hat sich King Hiss an Land gezo-

gen," flüsterte Modulok geheimnisvoll. „Ich hab's mit eigenen Augen gesehen."

„Hiss! Das ändert die Lage. Die Natter ist mächtig." Hordak wiegte den Kopf. „Wir sollten uns zum Schein mit Skeletor verbünden. Dann wissen wir, was er vorhat."

„He, Hordak!" fiel Dragstor ein, „schau mal da rüber ..."

Vor Grizzlor und Mantenna, der den Neuling mit seinen Sensoraugen betrachtete, baute sich eine finstere Gestalt auf. Es war Monstroid, Hordaks neue Greifkrabbe, mit Stinkor als Gefangenem im Schlepp.

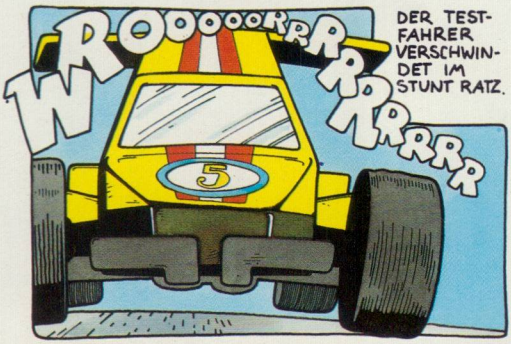
„Oh, der Meister der üblen Gerüche... trifft sich gut. Ich habe Deinem Chef etwas vorzuschlagen. Ein Bündnis – gegen He-Man..."

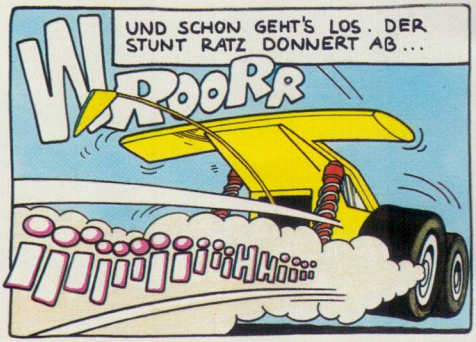
Hordak erklärte Stinkor seinen Plan.

„Hört sich gut an," meinte Stinkor danach.

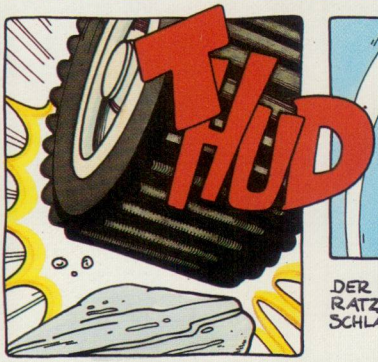
„Fein," entgegnete Hordak, „dann richte es Skeletor aus. Du bist frei." Stinkor ließ sich das nicht zweimal sagen und verschwand.

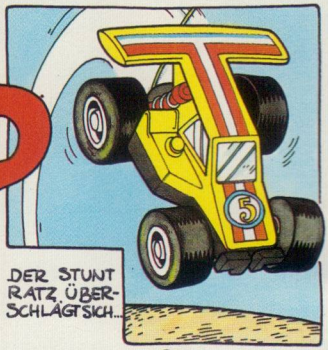
DER XV-RACER BEREITET SICH AUF DEN GESCHWINDIGKEITS-WELTREKORD-VERSUCH VOR ... ALLES LÄUFT AUF HOCHTOUREN.
OKAY! IHR CHECKT MIT DEM STUNT RATZ VORHER DIE STRECKE AB. AUF GEHT'S!
OKAY

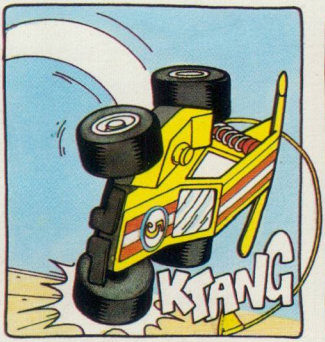

WROOOOORRRRRRRRR
DER TESTFAHRER VERSCHWINDET IM STUNT RATZ.

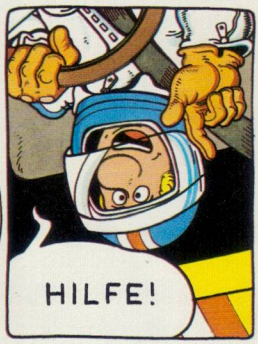

UND SCHON GEHT'S LOS. DER STUNT RATZ DONNERT AB...
WROORR
HHHiiii

ARRGH! EIN STEIN!!!

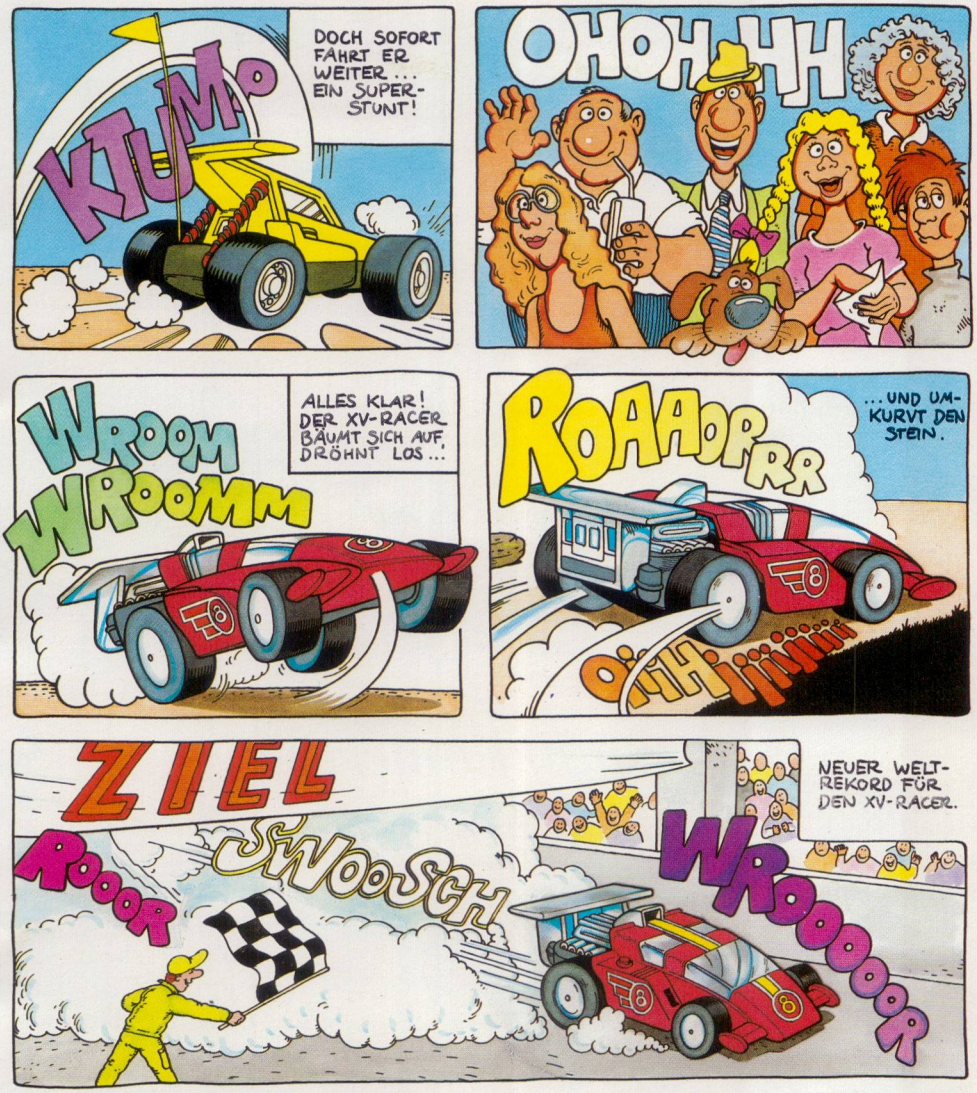

THUD


DER STUNT RATZ ÜBERSCHLÄGT SICH...


KTANG


HILFE!

KREISCH



DIE STUNT RATZ UND DIE XV-RACERS

Stunt Ratz: Mit Vollgas die Wand entlang, dann hoch – und Überschlag!

Hot Wheels HEISSE RÄDER MATTEL

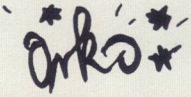
XV-Racers: Power Spins und Super-Stunts auf zwei Rädern.

Orkos Trickkiste

Hallo, diesmal zeige ich Dir, wie Du eine Münze in der Hand zerreibst.

Dazu setzt Du Dich mit Freunden an einen Tisch. Dann nimmst Du einen Groschen und erzählst, daß Du ihn gleich zerreiben wirst. Jetzt legst Du die linke Hand in den Nacken. Dann nimmst Du den Groschen in die rechte und reibst ihn am linken Unterarm. Wie aus Versehen läßt Du ihn fallen, greifst mit der linken den Groschen und legst ihn in die rechte Hand zurück. Mach das dreimal hintereinander.

Beim vierten Mal tust Du nur so, als ob Du den Groschen in die rechte Hand legst. In Wirklichkeit wandert er mit der linken in den Nacken und rutscht da in den Kragen. Dann reibst Du die Hand wieder am Unterarm. Jetzt legst Du die Hände auf den Tisch: leer! Deine Freunde werden staunen. Aber vorher: üben, üben, üben. Viel Erfolg.



Wie funktioniert's?

Hast Du Dich schon mal gefragt, wie ein Bildschirm funktioniert?

Eigentlich ist alles ganz einfach. Man braucht einen Bildschirm und eine Teilchen-Kanone.

Die Kanone schießt die Teilchen (Elektronen) auf die Leuchtschicht innen am Bildschirm. Und wo sie auftreffen, erscheint ein heller Punkt.

Um daraus ein Bild zu machen, müssen

die Teilchen lenkbar sein. Das geht mit einem Magnetfeld, an dem sie vorbeifliegen. (Das kannst Du Dir vorstellen wie einen großen Wasserball. Wenn Du ihn geradeaus wirfst, kann der Seitenwind ihn ganz schön ablenken.)

Nun kommt da aber nicht nur ab und zu ein Teilchen am Bildschirm an, sondern jede Sekunde fallen viele auf die Leuchtschicht. So schnell, daß Dein Auge die Leuchtpunkte nicht

mehr auseinanderhalten kann. Du siehst ein einziges großes Bild: das Fernsehbild.

Streng geheimer Inhalt!

MASTERS OF THE UNIVERSE® ABENTEUER CLUB

Nur für echte MAC-Fans

Mit aktuellen Berichten über gute MAC-Taten

E D I Z O

Q K X

A I Z

B B O

Liebe MAC-Fans,
hier sind sie wieder, die spannenden Geheimnachrichten des Masters Abenteuer-Club – mit den aktuellen Berichten aus Tausenden von MAC-Clubs, die's inzwischen in ganz Deutschland gibt. Doch bevor's richtig losgeht, hat Euch He-Man's Club-Zentrale erst mal wieder ganz wichtige geheime Nachrichten zu übermitteln. Also: Holt Euch Eure Geheimschablone, entschlüsselt die vertrauliche Botschaft, und dann geht's weiter auf der nächsten Seite. Und allen Fans, die heute zum ersten Mal bei uns hereinschauen: Herzlich willkommen im MAC!

S	S	A	N	O	P	P	E	F	R
Y	B	·	A	N	U	Y	C	N	L
M	Q	H	R	S	A	I	X	C	D
E	N	L	N	H	D	·	K	E	E
U	O	P	E	A	Y	B	R	O	L
A	W	B	E	N	T	A	·	E	V
U	R	M	U	G	N	C	T	E	Z
D	O	O	K	R	N	M	·	·	I
A	E	B	F	T	V	P	R	O	T
F	M	W	M	A	Q	C	U	X	Y

O R L

N M E

Geheim-Nachrichten NR. 2

Aktuelle Nachrichten aus der MAC-Zentrale

Na, konntet Ihr die Geheimbotschaft entschlüsseln? Klar doch, denn die echten MAC-Mitglieder unter Euch haben ja immer noch die 'Durchblick-Schablone'.
Also, Leute, wenn wir gerade von Durchblick reden, ... den hätte die MAC-Zentrale ja fast verloren! Ihr werdet's kaum glauben – aber die Riesen-Flut von Bewerbern für den Masters Abenteuer-Club hat wie eine Bombe in der Zentrale eingeschlagen!

Deshalb erst mal ein ganz super-dikkes Dankeschön von He-Man an Euch alle! Kaum waren die ersten Geheimnachrichten im letzten Masters-Magazin erschienen, trafen schon massenweise die Anmeldekarten in der geheimen MAC-Zentrale ein. Also, ganz ehrlich, das übertraf ja sogar die kühnsten Erwartungen der obersten Cluborganisation. Mittlerweile gibt's über 25.000 MAC-Clubs mit mehr als 150.000 Mitgliedern, das ist doch wirklich super, was?! Ihr müßt Euch das mal vorstellen: Vielleicht könnte schon der nächste Junge, den Ihr an der Ecke trefft, ein ordentliches MAC-Mitglied sein. Deshalb: Immer Geheimausweis dabei haben, man kann ja nie wissen...

Super auch, wie viele von Euch schon die Anmeldekarten genutzt haben, um der Zentrale erste Nachrichten aus dem Clubleben mitzuteilen. So schreibt zum Beispiel ein Masters Abenteuer-Club aus Eckernförde: „Wir wollen uns entschuldigen, daß nur einer die Unterschriften geschrieben hat. Denn als wir uns eine neue Karte holen wollten, war keine mehr da. Bitte laßt uns trotzdem eintreten". Aber natürlich! Die Mitglieder eines anderen MAC's fordern mehr „Masters-Magazine nach Kassel", und bei einem MAC aus Göttingen hat der „Papi beim Ausfüllen der Karte geholfen". Kein Problem! Ein Vorsitzender aus Meckesheim berichtet: „Die meisten haben mich als Vorsitzenden gewählt, einen Protokollführer und einen Spieleleiter haben wir noch nicht, dafür aber einen Fernsehleiter". Na, also, ist doch schon mal 'n guter Anfang, oder?

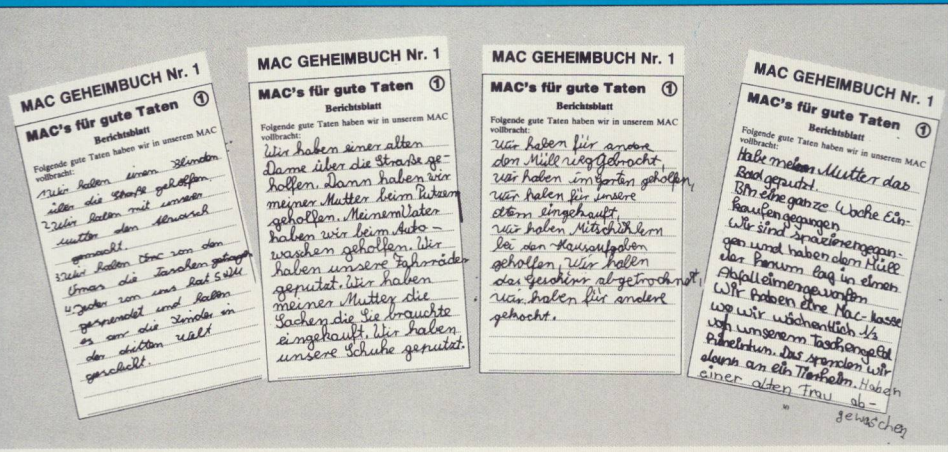
Radio MAC auf vollen Touren!
Ganz besonders hat bei Euch die Super-MAC-Hörspiel-Cassette eingeschlagen, die's ja für alle Mitglieder gibt, die nach drei Monaten ihre Berichtsblätter über gute MAC-Taten einsenden. Die beiden MAC-Reporter Sandra und Tommy haben im MAC-Geheim-Studio nicht nur über spannende Erlebnisse und tolle Abenteuer aus vielen MAC-Clubs

berichtet; vor allem die 'Club-eigenen' MAC-Radios sind jetzt wie Pilze aus dem Boden geschossen. So berichtet ein MAC aus München: „Wir haben eine ganz tolle Sendung vom Jahrmarkt gemacht. Unser Vorsitzender Sascha war der Sprecher und Sebastian hat den Bürgermeister gespielt, der dort interviewt wurde. Dann haben Oliver, Sabine und Ulrich aus einer Tropfsteinhöhle, von einem Autorennen und aus dem Urwald berichtet. Das hat einen wahnsinnigen Spaß gemacht". Also, Fans, bleibt auf der heißen Welle von Radio MAC! Schlagt im Geheimbuch Nr. 2 nach, wenn Ihr vergessen habt, wie Ihr Eure eigene MAC-Sendung machen könnt.

Das schwarze MAC-Brett

Für alle diejenigen unter Euch, die heute zum ersten Mal die MAC-Geheimnachrichten lesen und auch gerne Mitglied im Masters Abenteuer-Club werden möchten – hier die Bedingungen, wie auch Ihr richtige MAC's werden könnt:
Hört Euch in Eurem Freundeskreis um, wo es einen MAC-Club gibt, und fragt die MAC-Mitglieder, ob sie Euch in ihren Club aufnehmen. Und wenn sich der Club mit Mehrheit für Euren Beitritt entschieden hat, dann seid auch Ihr stolze Mitglieder des Masters Abenteuer-Club. Laßt Euch vorher aber noch die MAC-Satzung geben – die hat wahrscheinlich der MAC-Vorsitzende aufbewahrt – und lest sie Euch genau durch, damit Ihr auch wißt, wofür sich die MAC-Mitglieder einsetzen. Anschließend müßt Ihr Euch noch den MAC-Ausweis besorgen – entweder hat der MAC-Vorsitzende noch einen; wenn nicht, dann dürft Ihr Euren eigenen Ausweis auch selber machen – so, wie unten abgebildet. Achtung: Nur gültig, wenn auf der Rückseite vom amtierenden Clubvorsitzenden unterschrieben.

DIE GROSSE MAC-TATEN-BÖRSE



Der Masters Abenteuer-Club hat eine wahre Flut von 'guten Taten' ausgelöst. Weiter so! Ganz besonders eifrig zeigten sich viele von Euch beim Wohnung-Saubermachen, beim Einkaufen für Mutter und Großeltern, beim Müll-Wegräumen und beim Nachhilfe geben. Aber auch die Flohmarkt-Idee kam sehr gut an: Ein MAC aus Raisfeld, der 50 Mark beim Flohmarkt kassieren konnte, hat den gesamten Betrag an ein Altersheim gespendet. Ein gutes Vorbild! Club-Mitglieder aus Arolsen haben einen Igel aus einem Schacht geholt und ihm so das Leben gerettet – und so weiter, die Liste der guten MAC-Taten ist sehr lang.

Das habt Ihr wirklich ganz toll gemacht – weiter so! Denn: MAC-Mitglieder treten ja ganz besonders für das Gute im Leben ein und sind stets hilfsbereit. Und um Euch einige Tips und Hinweise zu geben, was Ihr noch alles an guten Taten vollbringen könnt, haben wir aus den vielen Hunderten von Berichtsblättern, die in der Zentrale eingegangen sind, ein paar Erlebnisse und gute Beispiele aus verschiedenen MAC-Clubs zusammengestellt:

- den Rasen gemäht
- ein Hausfest durchgeführt
- auf die kleine Schwester aufgepaßt
- Staub gesaugt
- einen Kasten Limo geholt
- Wäsche aufgehängt
- Kartoffeln geschält
- Johannisbeeren gepflückt
- beim Umzug geholfen
- für Bewohner aus dem Altenheim Einkaufen gegangen
- Klassenzimmer aufgeräumt
- Streitereien geschlichtet
- Frühstückstisch gedeckt
- Blumen gegossen
- Hund von Nachbarn ausgeführt
- Betten gemacht
- älteren Leuten den Sitzplatz im Bus angeboten
- Straße gekehrt
- Sportplatz aufgeräumt
- ...?

Verabredet doch einfach eine neue Clubsitzung und diskutiert, wer demnächst welche guten Taten unternimmt! Schließlich gibt's ja MAC's zu gewinnen und vieles mehr...

NEU

Für alle, die jetzt in die Welt der Masters of the Universe einsteigen wollen Gibt es jetzt zwei Super-Angebote: Die Hauptfiguren mit tollen Beigaben zum Sonderpreis.

HE-MAN

+ HÖRSPIELCASSETTE

He-Man mit einer aufregenden Hörspiel-Cassette über die Geschichte und Basis des Kampfes um Frieden und Freiheit auf Eternia

SKELETOR

DOPPELMASKE

Skeletor mit einer tollen Doppelmaske, für Euch zum Spielen. Einfach – Gummi durch die Ohrlöcher – fertig

KING HISS

DOPPELMASKE

STONEDAR

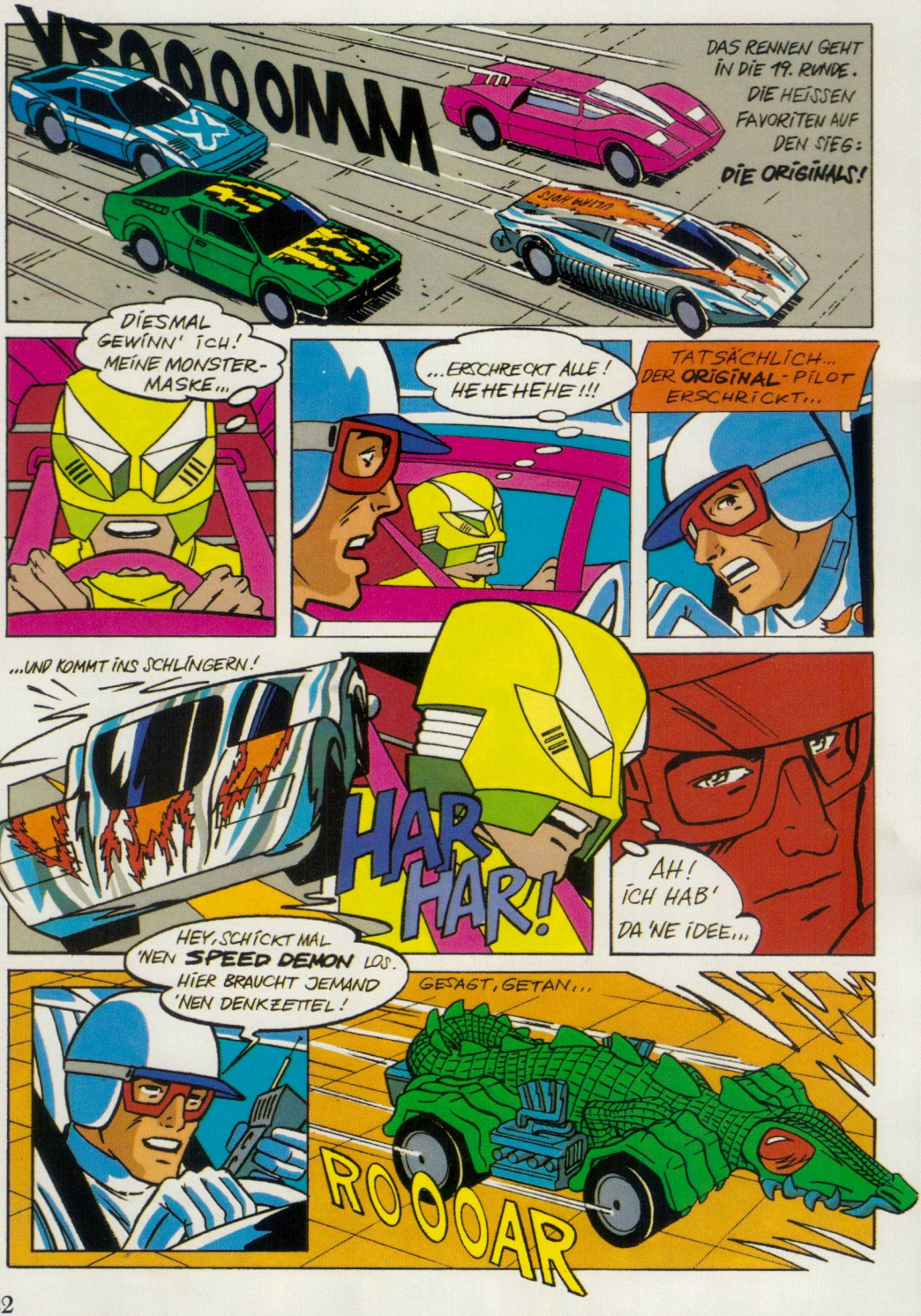
DOPPELMASKE

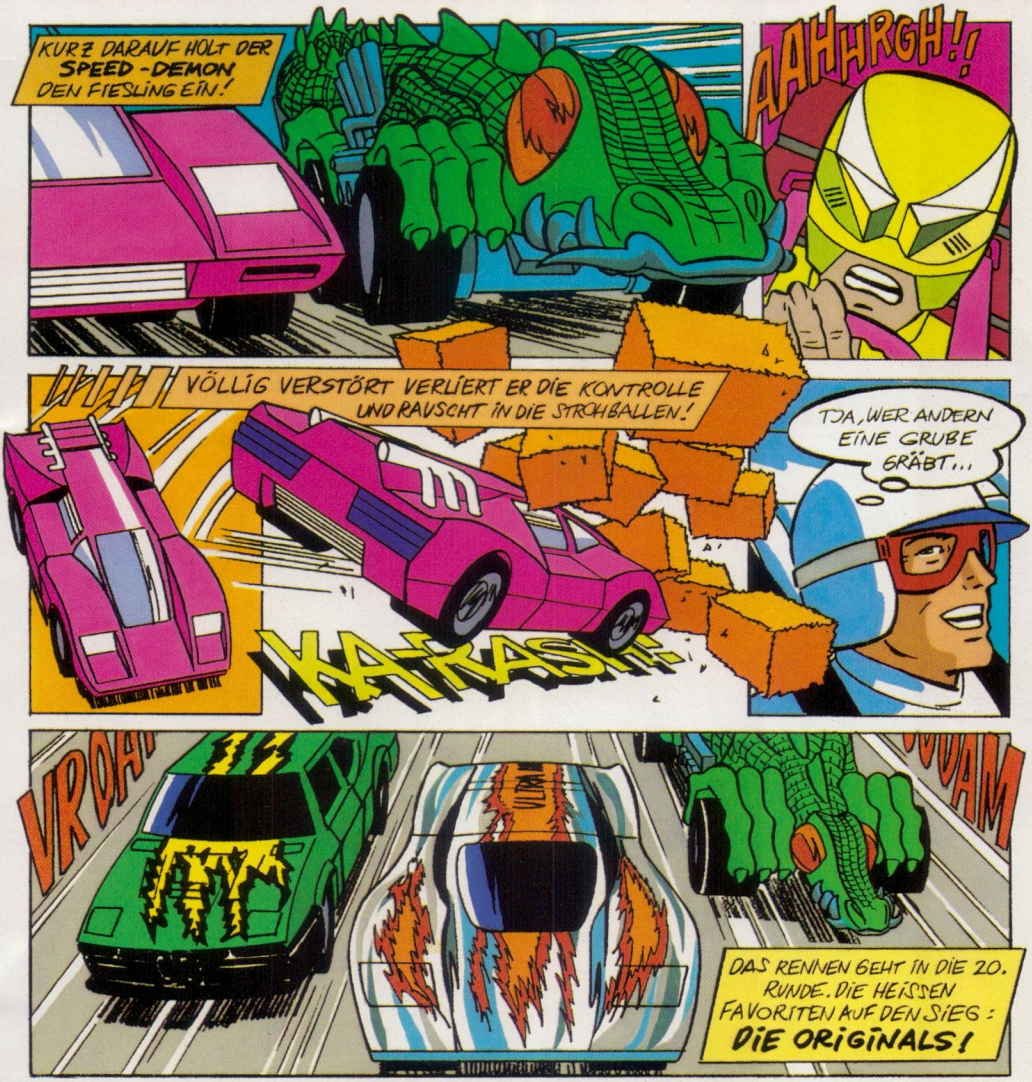
NEU

Für echte Fans gibt's die Anführer der neuen Untergruppen der „Schlangenmenschen" und der „Felslinge", jetzt mit Doppelmaske

King Hiss mit seinen zwei Gesichtern auf der Wendemaske.

Stonedar mit Doppelmaske, vorne sein Gesicht, hinten Hordak


VROOOOMM
DAS RENNEN GEHT IN DIE 19. RUNDE. DIE HEISSEN FAVORITEN AUF DEN SIEG: DIE ORIGINALS!
DIESMAL GEWINN' ICH! MEINE MONSTER-MASKE...
...ERSCHRECKT ALLE! HEHEHEHE!!!
TATSÄCHLICH... DER ORIGINAL-PILOT ERSCHRICKT...
...UND KOMMT INS SCHLINGERN!
HAR HAR!
AH! ICH HAB' DA 'NE IDEE...
HEY, SCHICKT MAL 'NEN SPEED DEMON LOS. HIER BRAUCHT JEMAND 'NEN DENKZETTEL!
GESAGT, GETAN...
ROOOAR

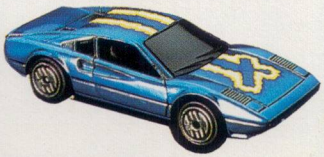


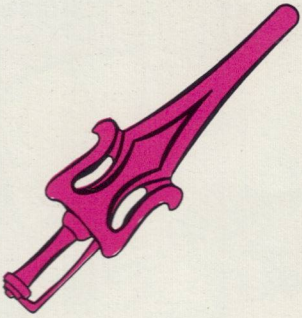
DIE ORIGINALS UND SPEED DEMONS VON HOT WHEELS

Originals: Die heiße Welt des Rennsports vom Tourenwagen zur Formel 1

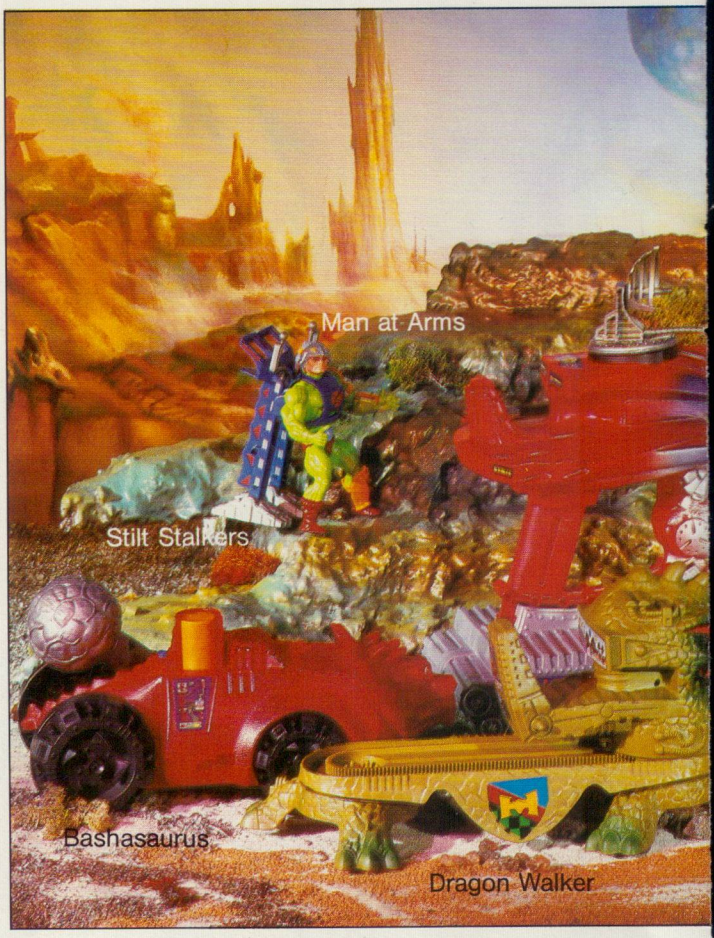
Hot Wheels HEISSE RÄDER MATTEL

Speed Demons: 6 Heiße Renner im Fantasy-Look. Einfach tierisch.





He-Man und die Einladung



He-Man und seine Freunde hatten sich auf Castle Grayskull getroffen, um zu beraten.

„So einen finsteren Flattermann hab' ich noch nie gesehen", bekräftigte Roboto.

„Mir schwant nichts Gutes." Fisto kniff die Augen zusammen, um die riesige Libelle besser beobachten zu können.

Die Libelle kreiste kurz, stieß herunter und warf ein kleines Widderhorn genau auf den Wachturm der Burg.

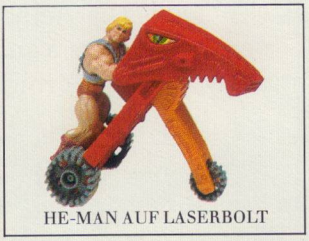
Und genauso plötzlich, wie er erschienen war, verschwand der unheimliche Spuk wieder.

Roboto, der Robotritter, und Mossman, der Meister der Tarnung, legten das Widderhorn vorsichtig auf den Tisch.

„Hmmmm, eine Einladung... zu einem Versöhnungsfest." He-Man stockte. „Seltsam, von Skeletor und Hordak. Die beiden können sich doch sonst nicht riechen."

„Vielleicht wegen Stinkor", witzelte Buzz Off, der Herr der Wespen.

„Denk daran, was der Geist von Grayskull gesagt hat", warf Zoar ein.


HE-MAN AUF LASERBOLT

„Trotzdem, ich muß hin. Eine Versöhnung hieße endlich Frieden für Eternia. Ich gehe. Es steht fest."

„Klar!" brummte Fisto. „Wir kommen mit."

„Gut, wenn Ihr gehen wollt, geht. Aber Ihr sollt neue Freunde bekommen."

Zoar konzentrierte sich auf den magischen Zeitspiegel.

Kurz darauf traten zwei merkwürdige Figuren durch die glimmende Oberfläche in den Raum. Einer mit Elefantenkopf und einer mit glänzender Rüstung.

„Snout Spout hilft Euch mit seinem umwerfenden Wasserstrahl und Extendar durch seine Übersicht", stellte Zoar die beiden vor.

Zur Begrüßung fuhr Extendar seinen langen Hals aus. „Freut uns", hieß sie He-Man willkommen. „Wir brechen sofort auf. Jet Sled, die Stilt Stalkers und Laser Bolt nehmen wir mit, Bashasaurus, Drogon Walker und Blasterhawk bleiben hier. Wir wollen Frieden."

Bekommt Skeletor das Zauberschwert?

Hurricane Hordak

Skeletor schwirrte als Drachenkämpfer im Fright Fighter über seinen Leuten. „Ich will das Zauberschwert! Das ist der Schlüssel zu Castle Grayskull! Dann gehören die verborgenen Energien unter der Burg mir. Ich werde…“

„Wir“, unterbrach ihn Hordak, „oder?!“

„Wir, natürlich“, grinste ihn Skeletor an. „Also, jeder kennt seine Aufgabe. Los geht's!“

„Wir sind da, He-Man. Ich sehe Drachenstein!“ Man at Arms schaute sich auf den Stilt Stalkers um.

Er war mit seinen Sieben-Meilen-Stelzen und He-Man auf Laser Bolt vorausgeeilt.

He-Man, der jetzt die Zauberrüstung trug, sah auf den Radar.

„Sieht friedlich aus. Was meinst Du, Fisto?“

Dieser war den beiden auf Jet Sled durch die Luft gefolgt.

„Alles in Ordnung“, rief Fisto herab, „wir sollten auf die anderen warten.“

Wenig später waren alle zusammen vor Burg Drachenstein.

King Hiss kam den Männern von Castle Grayskull lächelnd entgegen und reichte He-Man die Hand.

Als He-Man einschlug, passierte ihm dasselbe wie vorher Skeletor.

Er zog Hiss die Haut ab und schaute in ein Gewimmel von Schlangen. He-Mans Gutmütigkeit konnte sich dem Hypnose-Blick des Schlangenkönigs nicht entziehen. Er erstarrte.

Ehe sie es sich versahen, waren He-

Mans Leute eingekreist.

Skeletor baute sich mit Panthor vor ihnen auf.

Evil-Lyn fuhr drohend auf Land Shark, dem Kettenhai, voran.

Stinkor lenkte Roton, das Kreiselfahrzeug. Tri-Klops mit den drei Augen näherte sich auf Night Stalker.

Dragstor fegte dröhnend durch die Freunde. Dabei wirbelte er so viel Staub auf, daß keiner mehr die Hand vor Augen sehen konnte. In dem Durcheinander warf Webstor seinen Haken nach He-Mans Schwert. Blitzschnell hatte er es weggezogen und zu Skeletor geworfen.

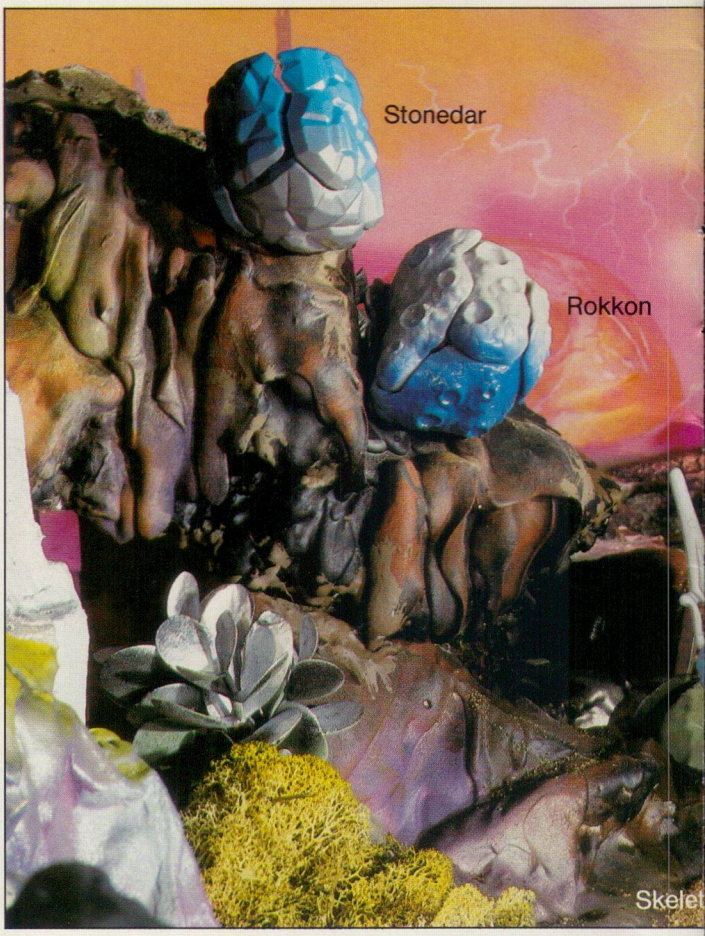
„Hahaha! Sieg! Ich habe das Schwert! Ich, Skeletor!"

He-Mans Getreue hatten einen Kreis um ihn gebildet und verteidigten sich gegen die Übermacht. Roboto richtete Laser Bolt auf.

„Jetzt könnten wir Dragon Walker brauchen und Bashasaurus mit seiner Rammkugel!"

Man at Arms war wütend über seine Leichtgläubigkeit.

Hilfe aus heiterem Himmel



Weit oberhalb beobachteten zwei Fremde das Getümmel vor Burg Drachenstein. Sie kauerten an einem steil abfallenden Hang gleich neben der Burg.

„Ich mag keinen Kampf. Aber wir müssen ihnen helfen, Rokkon", bemerkte der Ältere von beiden.

„Klar", gab der Jüngere zurück, „drauf geht's!"

Beide gehörten zu den Felslingen, die als Kometen durch den Weltraum fliegen.

„Dann los!" Die beiden klappten zu ihrer Kometenform zusammen und rollten den Hang hinunter.

Skeletor hielt das Zauberschwert grinsend in die Höhe.

„Hahaha, jetzt gehört Eternia mir! Hahaha!"

Doch plötzlich kegelten zwei riesige Felsen durch Skeletors Reihen.

Und mit einem dumpfen Klopfen ging in Skeletors Hirnkasten das Licht aus.

„Was war das?" brüllte Hordak. „Und wo ist das Schwert!?"

Von dem Poltern erwachte He-Man und blickte sich irritiert um. „Huch, was klang da so hohl?"

MAL WELTRAUMWESEN, MAL KOMET.

„Skeletors Kopf", feixte Buzz Off, „der schläft fürs erste!"

„Und die hier?" He-Man deutete auf die beiden Felsblöcke. Sie waren kurz vor ihm liegengeblieben.

„Die haben uns gerettet... Da, die Hälfte der üblen Bande ist aus den Latschen gekippt, und die anderen rennen hastewaskannste." Fisto war sichtlich erleichtert.

„Ja, aber wo in aller Welt ist das Schwert?!" He-Man guckte sich besorgt um.

„Äh, hier! Verzeihung, ich habe mich nicht vorgestellt. Mein Name ist Stonedar. Und das hier ist Rokkon."

He-Man und seine Freunde staunten nicht schlecht, als aus den Felsen auf einmal menschliche Wesen wurden.

„Ich habe mir erlaubt, das Schwert unterwegs einzusammeln", fuhr der Felsling fort.

„Damit ist Eternia gerettet. Danke, Stonedar!" lächelte He-Man erleichtert. „Tja, wer zuletzt lacht, lacht am besten. Skeletor lernt's nie!"

Comic

UND JETZT DIE LETZTE UND ENTSCHEIDENDE RUNDE!!
VVROOOM!
HM... NUR ZWEI VON HOT WHEELS VOR MIR...
...DIE WERDEN SICH WUNDERN! HAR, HAR...
HAR, HAR!!
CRACK!
SO, JETZT NUR NOCH DEN HIER ABDRÄNGELN.
FLIPP!!
HAR HAR! ICH FÜHRE!
DERWEIL MÜSSEN DIE BEIDEN HOT WHEELS AN DIE BOXEN...
QUIIITSCH

DIE CRACK UPS UND FLIP OUTS VON HOT WHEELS

Crack Ups: heiße Renner mit echter Beule. Wenn Du daran drehst, sind sie wieder ganz.

Flip Outs: die überschlagen sich richtig. Aber ein Handgriff, und es kann weitergehen.

Die Masters-Bastelecke

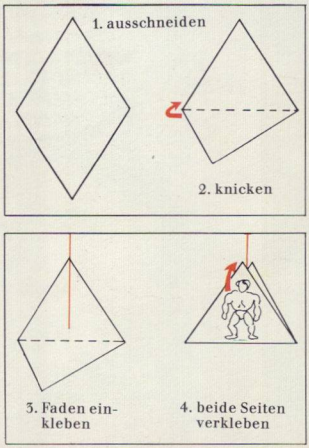
Auf der einen Seite des großen Masters-Posters findest Du alle Figuren zum Ausschneiden. Daraus kannst Du ein Mobile basteln.

Dazu brauchst Du zunächst eine Schere, Nähgarn, Klebstoff und ein Lineal.

Als erstes schneidest Du alle Figuren an dem Rahmen aus. (1)

Dann knickst Du sie an der gestrichelten Linie. (2)

Jetzt schneidest Du für jede Figur ein 30 Zentimeter langes Fadenstück ab. Nun nimmst Du Dir ein Mobile-Teil. Von der Mitte der Oberseite klebst Du ein Fadenende bis zur gestrichelten Linie. (3)



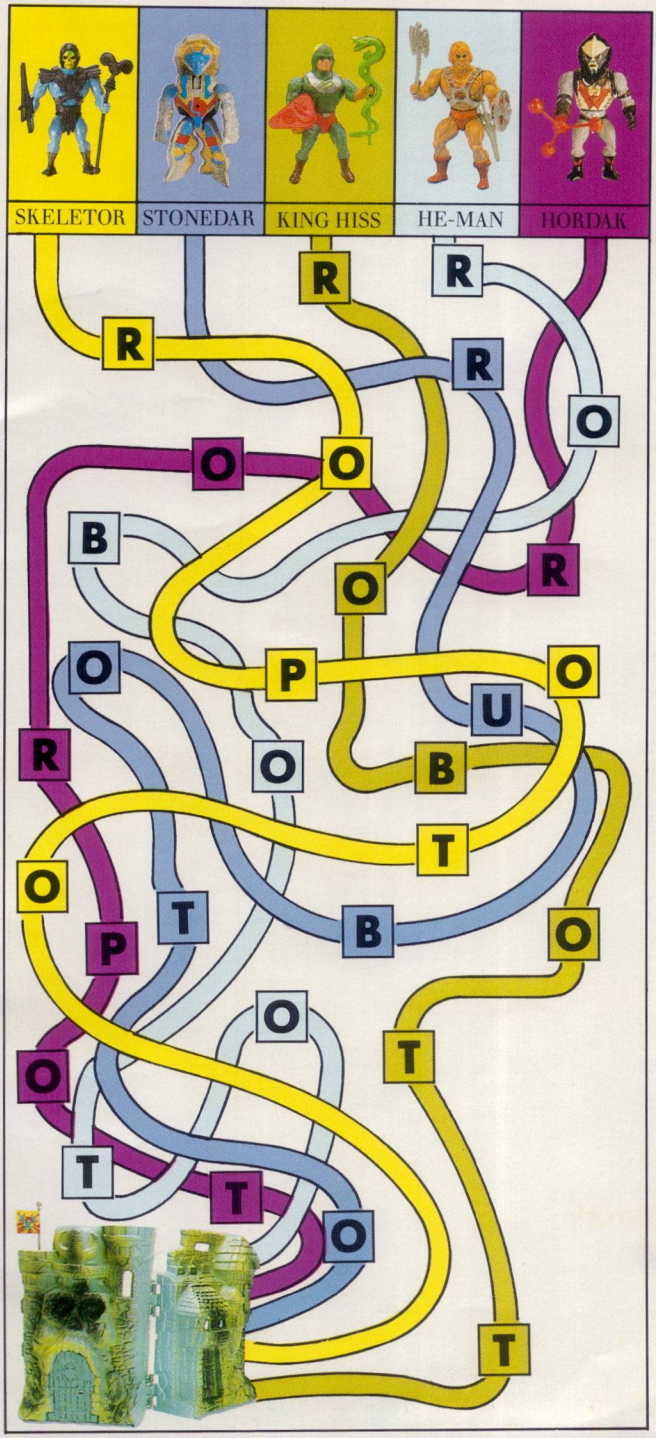
Dann machst Du auch auf die übrige Fläche ein wenig Klebstoff und drückst beide Seiten fest zusammen. (4)

Fertig ist Dein erstes Mobile-Teil. Mit allen anderen geht's genauso. Die freien Fadenenden kannst Du jetzt an eine oder mehrere Draht- oder Holzstäbe knoten. Wie viele Du dafür nimmst, hängt von Deinem Geschmack ab.

Am besten, Du fragst Deine Eltern. Sie helfen Dir bestimmt, wenn Du nicht weiterkommst.

NEU

Eternia: mit Schwebebahn und drei Türmen! Der Grayskull-Turm hat einen Kerker, der sich automatisch schließt. Der Haupt-Turm besitzt Wassergraben, Zugbrücke, Kurbel-Aufzug und Landeplatz auf dem Dach. Und im Schlangen-Turm gibt's ein geheimes Versteck.



GEWINNE DIE SCHUHE VON HE-MAN

Einer der 5 trifft auf seinem Weg nach Grayskull einen Freund.

Verfolge ihre Spuren und Du weißt, wen. Denn auf einer ergeben die Buchstaben den Namen.

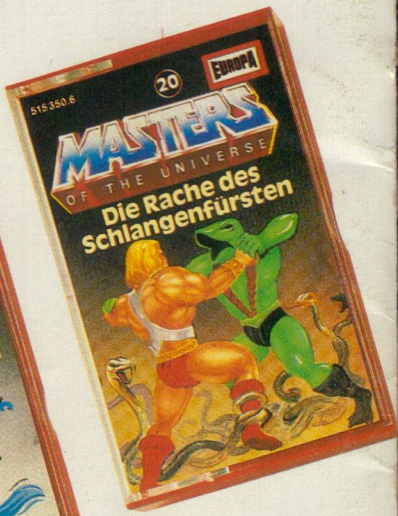
Schreibe ihn auf eine Postkarte und schicke sie uns (Ach ja: und frage Deine Mutter nach Deiner Schuhgröße). Unter den richtigen Lösungen verlosen wir 100 Paar He-Man-Schuhe von Firma Deichmann.

Einsendeschluß:
31. 5. 1987
Bis dahin: Viel Glück!
Schreibe an:

Mattel GmbH
Postfach 1340
6113 Babenhausen

Die gigantischen Abenteuer gehen weiter!

Skeletor, der Herr der Unterwelt, schreckt vor nichts zurück. Mit allen Mitteln will er die Herrschaft über Eternia gewinnen. Er baut die „Maschine der Macht". Es wird **„Nacht über Castle Grayskull"** (Folge 16). Nichts scheint den Planeten noch retten zu können... Die Katastrophe scheint unausweichlich. Skeletor macht einen gefährlichen Fund – er findet die Schrifttafel der verschollenen Magier. Sie verhilft ihm zur Macht. Und es gelingt ihm die **MASTERS OF THE UNIVERSE** gefangenzunehmen. Nur He-Man und Battle-Cat entkommen. Kann He-Man gegen den **„Angriff der Magier"** (Folge 17) etwas ausrichten? Skeletor scheint den Machtkampf nun endlich gewonnen zu haben... Mekaneck, der galaktische Kundschafter, tritt sein Erbe an. **„Mekaneck und das Erbe des Grauens"** (Folge 18). Doch bevor er überhaupt begreift, um was es geht, gerät es Skeletor in die Hände. Und hier wird es zur furchtbaren Waffe gegen Eternia. He-Man und die anderen Helden von Eternia kämpfen verzweifelt um die Freiheit des Planeten, aber alle Zeichen stehen auf Sieg – für Skeletor! Und wieder holt er zu einem gefährlichen Schlag gegen He-Man aus. Es gelingt ihm, eine neue schreckliche Waffe in den Königspalast zu schmuggeln: **„Das Dämonenpferd"** (Folge 19). Damit ist er plötzlich Herr über Eternia. He-Man steht auf verlorenem Posten, denn der Geist von Castle Grayskull ist verschwunden. Und niemand sonst kann ihm gegen die Übermacht des Bösen helfen. Kobra Khan, der Schlangenfürst, kann nicht vergessen, daß He-Man ihn gedemütigt hat. **„Die Rache des Schlangenfürsten"** (Folge 20) wird grausam. Er lockt den Giganten des Universums in eine Falle. Kann He-Man sich daraus befreien? Das erscheint aussichtslos, denn Skeletor hat das magische Schwert erobert.



HERTIE
Händlerstempel
Waren- und Kaufhaus GmbH
Spielwaren
Spielcomputer
Kinderwagen
Tel. 089 / 55 12 - 477
Bahnhofplatz 7
8000 MÜNCHEN 2

74299 08894

MATTEL

Mattel Toys

0-8894-1500 © 1986 Mattel GmbH Germany